

2 hráči

Věk 11+

# Harry Potter

## BOJ O BRADAVICE

### OBRANA PROTI ČERNÉ MAGII

#### O HŘE

Ředitel Albus Brumbál se rozhodl, že z důvodu viditelně narůstajících aktivit v oblasti černé magie svolí k tomu, aby se studenti v tomto předmětu zdokonalovali, aby se proti černé magii dokázali bránit. Pod bedlivým dohledem bradavických profesorů budou studenti sesílat kouzla a kletby, používat předměty a získávat spojence, aby mohli omráčit soupeře a bránit se před silami zla.

#### CÍL HRY

**Harry Potter: Boj o Bradavice – Obrana proti černé magii** je karetní hra pro dva hráče, kteří spolu v několika kolech soupeří. Cílem hráče v každém kole je omráčit soupeře. Zvítězí hráč, jemuž se jako prvnímu podaří omráčit svého soupeře třikrát.

#### OBSAH

Příprava hry	strana 2
Průběh hry	strana 6

## PŘIPRAVTE SI KOMPONENTY

4 karty kolejí  
8 figurek kolejí

Pódium



8 žetonů útoku



Karta kolejí



Figurka kolejí



*Položte Pódium mezi oba hráče a žetony položte do zásoby poblíž. Každý hráč si zvolí kolej (hráči si mohou zvolit stejnou kolej) a vezme si související kartu a figurku. Kartu si položí před sebe a figurku postaví na políčko START na své straně pódia.*



VŠECHNY KARTY  
MAJÍ STEJNÝ RUB

1



121 BRADAVICKÝCH KARET

## KARTY ROZDĚLTE DO ČTYŘ BALÍČKŮ

1

### Bradavické karty

Zamíchejte Bradavické karty, odhalte čtyři horní karty a položte je do řady vedle balíčku. Těmto kartám říkáme Učebna.



UČEBNA



2

### Karty kleteb

Balíček karet kleteb zamíchejte a položte jej lícem dolů. Kdykoli si má hráč vzít kletbu do ruky nebo odkládacího balíčku, bere ji odtud.





51 KARET KLETEB

8 KARET KNÍH

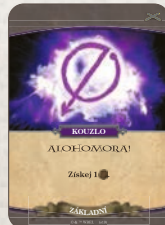
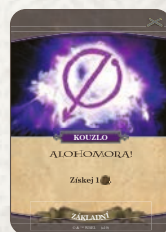
24 ZÁKLADNÍCH KARET

### 3 Karty knih

Balíček karet knih položte lícem nahoru vedle herní podložky, čímž vznikne Knihovna. Karty z Knihovny mohou hráči nakupovat stejným způsobem jako karty z Učebny.

### 4 Základní balíček


Každý hráč si vezme tyto karty: 7× Alohomora!, 1× Kouzelnická hůlka, 1× Kotlík a vybere si jednoho ze tří základních spojenců: buď Kočku, Ropuchu nebo Sovu. Zbývající karty spojenců vrátí do krabice. Těchto 10 karet hráči zamíchají, položí je lícem dolů a poté si doberou 5 karet do ruky.



Tímto je vše připraveno a hra může začít!


## Informace na kartách spojenců



- 1 **Příslušnost ke koleji** – Pouze na některých kartách. Kvůli vyváženosti hry některé karty tento znak nemají.
- 2 **Jméno spojence.**
- 3 **Schopnost** – Popis efektu, který se opakuje v každém tahu, ve kterém je spojenec vyložený.
- 4 **Hodnota** – Množství , které je třeba zaplatit při nákupu karty.

## Informace na kartách předmětů a kouzel



- 1 **Typ karty** – Buď předmět, nebo kouzlo. Schopnosti některých karet se na tyto typy mohou odvolávat.
- 2 **Jméno karty.**
- 3 **Schopnost** – Popis efektu, který proběhne při zahrání karty.
- 4 **Schopnost koleje** – Dodatečný efekt, který proběhne, pokud hráč hraje za uvedenou kolej nebo má spojence z uvedené koleje (*viz strana 10*).
- 5 **Hodnota** – Množství , které je třeba zaplatit při nákupu karty.

## PRŮBĚH HRŮ

Hráči během svých tahů hrají karty a spouští jejich efekty.

### \* Vyhodnocení karet kleteb

Hráči začínají bez těchto karet v balíčku. Kvůli efektům Bradavických karet je však mohou získat. Pokud si má hráč vzít kartu kletby, bere ji z vrchu balíčku kleteb a dá si ji do nebo do ruky nebo odkládacího balíčku, podle pokynů na kartě.




Má-li hráč kletbu (nebo kletby) na začátku svého tahu v ruce, musí ji vyhodnotit jako první. Pokud si hráč dobere kletbu v průběhu tahu, musí ji rovněž okamžitě vyhodnotit. Po vyhodnocení hráč položí kletbu stranou, stejně jako kteroukoliv jinou vyhodnocenou kartu, a na konci tahu ji odloží do svého odkládacího balíčku.



*Vyhodnocené kletby se pokládají stranou, stejně jako ostatní vyhodnocené karty.*

**Poznámka:** Kletby nemohou být odloženy efektem, který umožňuje odkládat karty, pokud není výslovně uvedeno, že se má odložit karta náhodně. Kletba navíc ani nejde zničit v tahu ve kterém byla vyhodnocena, protože už ji hráč nemá v ruce a zároveň ještě není v odkládacím balíčku.

### \* Hraní Bradavických karet a spouštění efektů

Ve hře jsou tři hlavní typy karet – předměty, kouzla a spojenci. Při zahrání **kouzel a předmětů** hráč ihned spustí jejich efekt, který obvykle hráči umožní získat , ,  nebo dobírat karty. Takto vyhodnocené karty hráč položí stranou, aby bylo patrné, že jsou již vyhodnocené. Při zahrání **spojence** vyloží hráč kartu před sebe. Karty spojenců poskytují efekty, které hráč může použít v každém tahu, včetně tahu, ve kterém byly zahrány. Karty spojenců se na konci tahu neodkládají.

### Jak aplikovat efekty ♣ (útok) a ♥ (zdraví)

- Za každý odložený žeton ♣ posune hráč figurku svého soupeře o jedno pole směrem ke kraji Pódia.
- Za každý odložený žeton ♥ posune hráč svoji figurku o jedno pole směrem ke středu Pódia.

**Poznámka:** Figurka hráče se nikdy nesmí posunout přes startovní pole.

I když jsou součástí hry žetony ♣ a ♥, díky kterým můžete sledovat aktuální hodnoty zdraví a útoků, nejsou při hře nezbytně nutné, protože efekty karet se vyhodnocují okamžitě.




**PŘÍKLAD:** Hráč má v ruce karty *Kotlík*, *Severus Snape*, *Bombarda!* a dvě karty *Alohomora!*

- 1 Kartou spojence *Severus Snape* hráč položí před sebe. Po zbytek tohoto kola soubor je dostupný a na konci tahu nebude odložen. Hráč nyní může, kromě efektů koleje *Nebelvir* využívat také efekty koleje *Zmijozel* (viz efekty kolejí na straně 10).
- 2 Hráč získá dva ♣ od *Severuse Snapea* a jeden ♣ z karty *Bombarda!*. Všechny získané ♣ použije, aby posunul soupeře na Pódium o tři pole vzad.
- 3 Kartou *Bombarda!* navíc zničí kartu *Uspávací lektvar* v *Učebně*. (Viz ničení na straně 10.)
- 4 Z karet *Alohomora!* získá dva ♥. Protože je na startovním poli, tak z karty *Kotlík* získá další ♥. Všechny tři ♥ použije k nákupu karty *Čokoládová žabka* z *Učebny* a položí ji na svůj odkládací balíček.



## Používání (vliv) k nákupu nových karet

Hráč může použít své  k nákupu nových Bradavických karet otočených lícem nahoru, buď z Učebny, nebo z Knihovny. Zakoupené karty hráči pokládají do svého odkládacího balíčku, pokud nějaký efekt neříká jinak. Místo koupené karty hráč ihned vyloží novou z balíčku Bradavických karet. Hráč tak může koupit jednu kartu a počkat, která karta se nově objeví v nabídce, a až poté nakupovat další karty.

**Poznámka:** V Knihovně je omezený počet karet knih. Karty knih nemohou být nikdy zničeny, vždy se vrací do tohoto balíčku.

**Knihovna**

**Učebna**

**1**

**SEVERUS SNAPE™™**  
Jedenkrát za  
nůž vyber jednu:  
Buď získáš 2   
NEBO získáš 2   
NEBO získáš kšeftu  
ze svého odklá-  
dacího balíčku.  
SPRÁVNĚNÍ 7

**4**

**PŘEDMET**  
COKOLÁDOVÁ ŽABKA  
Získáš 2   
Získáš 1  na každého  
nepřátele vybraného spoutávaného

**2**

**KOUZLO**  
ALCHEOMORA!  
Získáš 1   
ZÁKLADNÍ

**PŘEDMET**  
KOTLÍK  
Vyber jednu:  
Buď získáš 1   
NEBO získáš 1   
ZÁKLADNÍ

**2**

**KOUZLO**  
BOMBARDO!  
Získáš 1   
Můžeš zničit  
kارتu v Učebně.

**KOUZLO**  
ALCHEOMORA!  
Získáš 1   
ZÁKLADNÍ

**4**

## Efekty kolejí

Některé karty jsou barevně odlišené a mají v levém horním rohu znak jedné z kolejí. To se týká spojenců, předmětů i kouzel. Karty spojenců fungují odlišně od ostatních karet.

Na začátku hry si hráči zvolí kolej. Díky této volbě mohou během hry spouštět efekty kolejí na předmětech a kouzlech označené znakem této koleje. Aby hráči mohli využívat efekty jiných kolejí, musí nejprve získat spojence z dané koleje. Jakmile má hráč vyloženého spojence se znakem koleje, může začít využívat efekty kolejí se stejným znakem.

Karty kouzel a předmětů označené znakem koleje mají dva efekty. **První efekt může hráč využít vždy.** Druhý efekt ve spodní části karty může hráč využít pouze v případě, že jde o efekt koleje, za něj hráč hraje, nebo má vyloženého spojence ze stejné koleje.

**Příklad:** *Hráč hrající za Nebelvír má vyloženou kartu spojence Cho Changová, která náleží ke koleji Havraspár. Zahraje kartu Křišťálová koule, a díky Cho získá kromě běžného efektu také 2 jako efekt koleje Havraspár.*



## Ničení

Ničení umožňuje hráčům odstraňovat karty ze hry. Ve většině případů je efekt ničení dobrovolný. Při ničení vezme hráč kartu z uvedeného místa (z ruky, odkládacího balíčku nebo z Učebny) a položí ji na místo pro zničené karty vedle Pódia. Ničením se hráči mohou zbavit nežádoucích karet, jako například kleteb nebo slabších základních karet, aby byli v soubojích zdatnější. Pokud je zničena karta z Učebny, ihned ji nahraďte horní kartou z balíčku Bradavických karet.

## \* Konec tahu

Poté, co hráč odehraje karty a provede akce, včetně útoku na soupeře nebo léčení ztraceného zdraví, provede následující úkony:

- 1 Všechny zahrané karty i všechny karty v ruce odloží do odkládacího balíčku. Do dalšího tahu si žádné karty ne nechává.
- 2 Vyložené spojence nechá před sebou. Jejich efekty může využívat v každém dalším tahu.
- 3 Všechny nevyužité žetony vrátí do zásoby.
- 4 Dobere si 5 nových karet. Pokud v dobíracím balíčku dojdou karty, zamíchá odkládací balíček a vytvoří tak nový dobírací balíček. Jindy se odkládací balíček nemíchá.

### Omráčení soupeře

Pokud se hráči podaří posunout soupeřovu figurku na pole omráčení, stává se vítězem kola. Soupeř si vezme ukazatel omráčení a položí jej na volné místo na svoji kartu koleje. Hráč však stále pokračuje ve svém tahu a může získávat karty a běžným způsobem dokončí svůj tah.

Nové kolo začne tak, že oba hráči zamíchají všechny své karty ve hře (spojence), v ruce a dobíracím i odkládacím balíčku a vytvoří nový balíček ze všech karet nakoupených v předchozích kolech. Oba hráči postaví své figurky na pole START na své straně Pódia a doberou si do ruky 5 karet. Začínajícího hráče vybere hráč, který byl v minulém kole omráčen.



## KONEC HRŮ

Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nezíská třetí ukazatel omráčení. Zvítězí hráč, jenž svého soupeře omráčil třikrát.

### **Obsah balení:**

1 pódium • 4 karty kolejí • 8 figurek kolejí • 2 stojánky • 31 karet kleteb  
24 základních karet (14 kouzel, 4 předměty, 6 spojenců) • 129 Bradavických karet (72 kouzel, 35 předmětů, 22 spojenců)  
5 žetonů omračení • 30 žetonů (14 vlivu, 8 úroku, 8 zdraví) • pravidla

### **Návrh a vývoj:**



usaopoly



HARRY POTTER a všechny postavy, jména a související názvy jsou ochrannými  
známkami společnosti Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI.  
Obchodní značka WIZARDING WORLD je ochrannou známkou Warner Bros.  
Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

Autorka hry Kami Mandellová.

Česká verze: Překlad: Vladimír Smolík • Grafická úprava: Black Light Studio • Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

© Rexpert, s. r. o., Palackého tř. 198/72, 612 00 Brno. [www.rexhry.cz](http://www.rexhry.cz) • [obchod@rexhry.cz](mailto:obchod@rexhry.cz)  
THE OP a USAOPOLY jsou ochrannou známkou USAopoly, Inc., Návrh a vývoj USAopoly.

Vyrobeno a licencováno Forrest-Pruzan Creative. Výrobce USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.  
VYROBENO V ČINĚ. Komponenty se mohou lišit od zde vyobrazených.